

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-150838

(43)Date of publication of application : 23.05.2003

(51)Int.Cl.

G06F 17/60

A63F 13/12

(21)Application number : 2001-344291

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 09.11.2001

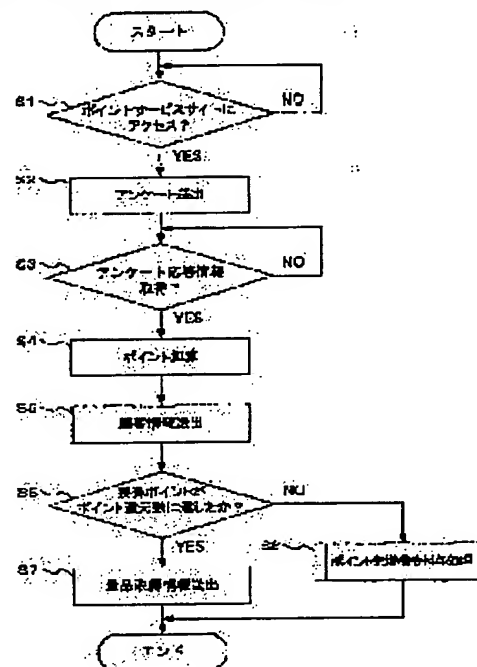
(72)Inventor : NARA TOSHIOMI

(54) POINT USING SYSTEM, SERVER, STORAGE MEDIUM AND POINT USING METHOD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a point using system enabling a specific customer class different from the former customer class to access a point service site.

SOLUTION: When the point service site is accessed from the PC side through a first Internet, questionnaires associated with commodities and/or services handled by a member store are exported to the PC, and the point is added every time questionnaire response information is acquired from a user of the PC. On condition that the number of acquired points of the user of the PC does not reach a point restoration number within a prize contest period, the opportunity for increasing the number of the acquired points at a stretch is given by allowing to access a game site and to play a casino game by using the acquired points as a bet point on a second Internet.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-150838

(P 2 0 0 3 - 1 5 0 8 3 8 A)

(43) 公開日 平成15年5月23日 (2003. 5. 23)

(51) Int. Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード (参考)
G06F 17/60	324	G06F 17/60	324 2C001
	118		118
	410		410 A
	ZEC		ZEC
A63F 13/12		A63F 13/12	C
		審査請求 未請求 請求項の数33	O L (全16頁)

(21) 出願番号 特願2001-344291 (P 2001-344291)

(22) 出願日 平成13年11月9日 (2001. 11. 9)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 奈良 俊臣

大阪市中央区城見1丁目2-27 クリスタ
ルタワー3F

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

Fターム(参考) 2C001 AA13 BB01 BD03 CA02 CB01

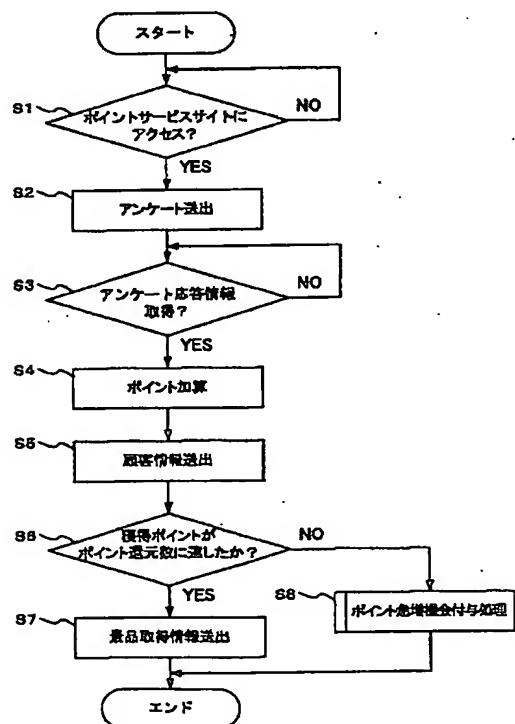
CB04 CB06 CB08 CC02

(54) 【発明の名称】 ポイント運用システム、サーバー、記憶媒体、及びポイント運用方法

(57) 【要約】

【課題】 今までの客層と異なる特定の客層にもポイントサービスサイトへアクセスさせ得るポイント運用システムを提供すること。

【解決手段】 第1のインターネットを經由してPC側からポイントサービスサイトにアクセスした際には、PCに対して加盟店が取り扱う物品及び/又は役務に関連するアンケートを送出すると共に、PCのユーザーからアンケート応答情報を取得する度にポイントを加算する。PCのユーザーの獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達していないことを条件として、ゲームサイトにアクセスし第2のインターネット上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与える。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 端末及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第 1 のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第 2 のネットワークと、第 1 のネットワーク及び第 2 のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用するようになっているものであって、

上記サーバーは、

上記第 1 のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、当該端末に対して上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する第 1 の情報を送出し、当該端末のユーザーから当該第 1 の情報に対する応答情報を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理手段と、

このポイント管理手段で管理している当該端末のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に上記加盟店の物品及び／又は役務を提供すべき予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし上記第 2 のネットワーク上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるポイント急増機会付与手段とを含むことを特徴とするポイント運用システム。

【請求項 2】 請求項 1 に記載のポイント運用システムにおいて、

ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、

上記ポイント急増機会付与手段は、

上記ゲームサイトにアクセスし上記第 2 のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第 2 の情報を送出し、当該端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段を含むことを特徴とするポイント運用システム。

【請求項 3】 請求項 2 に記載のポイント運用システムにおいて、

上記ポイント急増機会付与手段は、上記ゲーム選択手段により上記第 1 のネットワークに接続されている端末側から上記第 2 の情報に対する応答情報が取得されると、上記ポイント管理手段が当該端末側から当該第 1 の情報に対する応答情報を取得していることを条件として、当該端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含むことを特徴とするポイント運用システム。

【請求項 4】 請求項 3 に記載のポイント運用システムにおいて、

上記ゲーム開始手段は、

1 回のアクセスにおいて、上記ポイント管理手段が上記第 1 のネットワークに接続されている端末のユーザーから一旦上記第 1 の情報に対する応答情報を取得していると、同じ端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際には当該第 1 の情報に対する応答手続を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許容する手段を含むことを特徴とするポイント運用システム。

【請求項 5】 請求項 3 又は 4 に記載のポイント運用システムにおいて、

上記ポイント急増機会付与手段は、

上記ゲーム開始手段によりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示手段をさらに含むことを特徴とするポイント運用システム。

【請求項 6】 請求項 2 乃至 5 の何れかに記載のポイント運用システムにおいて、

上記ポイント急増機会付与手段は、

ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を 1 プレイ当たり要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含むことを特徴とするポイント運用システム。

【請求項 7】 請求項 1 乃至 6 の何れかに記載のポイント運用システムにおいて、

上記サーバーは、

上記第 1 の情報の発信元である加盟店に対して、上記ポイント管理手段により取得された当該第 1 の情報に対する応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出手段をさらに含むことを特徴とするポイント運用システム。

【請求項 8】 請求項 1 乃至 7 の何れかに記載のポイント運用システムにおいて、

上記第 1 の情報は、アンケートであることを特徴とするポイント運用システム。

【請求項 9】 端末及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第 1 のネットワーク、及び予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第 2 のネットワークの両者を管理しており、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用するようになっているものであって、

上記第 1 のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、当該端末に対して上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する第 1 の情報を送出し、当該端末のユーザーから当該第 1 の情報に対する応答情報を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントを当該端末のユーザーの獲得ポ

10

20

30

40

50

イントとして管理するポイント管理手段と、
このポイント管理手段で管理している当該端末のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に上記加盟店の物品及び／又は役務を提供すべき予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるポイント急増機会付与手段とを含むことを特徴とするサーバー。

【請求項10】 請求項9に記載のサーバーにおいて、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、
上記ポイント急増機会付与手段は、
上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報を送出し、当該端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段を含むことを特徴とするサーバー。

【請求項11】 請求項10に記載のサーバーにおいて、
上記ポイント急増機会付与手段は、
上記ゲーム選択手段により上記第1のネットワークに接続されている端末側から上記第2の情報に対する応答情報が取得されると、上記ポイント管理手段が当該端末側から当該第1の情報に対する応答情報を取得していることを条件として、当該端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項12】 請求項10に記載のサーバーにおいて、
上記ゲーム開始手段は、
1回のアクセスにおいて、上記ポイント管理手段が上記第1のネットワークに接続されている端末のユーザーから一旦上記第1の情報に対する応答情報を取得していると、同じ端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際には当該第1の情報に対する応答手続を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許容する手段を含むことを特徴とするサーバー。

【請求項13】 請求項11又は12に記載のサーバーにおいて、
上記ポイント急増機会付与手段は、
上記ゲーム開始手段によりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項14】 請求項10乃至13の何れかに記載の

サーバーにおいて、
上記ポイント急増機会付与手段は、
ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たり要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項15】 請求項9乃至14の何れかに記載のサーバーにおいて、

10 上記第1の情報の発信元である加盟店に対して、上記ポイント管理手段により取得された応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項16】 請求項9乃至15の何れかに記載のサーバーにおいて、

上記第1の情報は、アンケートであることを特徴とするサーバー。

【請求項17】 端末及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークと、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用するようになってい

るシステムに利用されるものであって、
上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、当該端末に対して上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する第1の情報を送出し、当該端末のユーザーから当該第1の情報に対する応答情報を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理プログラムと、
この上記ポイント管理プログラムで管理している当該端末のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に上記加盟店の物品及び／又は役務を提供すべき予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、
上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるポイント急増機会付与プログラムとを含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項18】 請求項17に記載の記憶媒体において、

ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、
上記ポイント急増機会付与プログラムは、
上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に

に増やす機会を与えるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報を送出し、当該端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択プログラムを含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項19】 請求項17に記載の記憶媒体において、
上記ポイント急増機会付与プログラムは、
上記ゲーム選択プログラムにより上記第1のネットワークに接続されている端末側から上記第2の情報に対する応答情報が取得されると、上記ポイント管理プログラムにて当該端末側から当該第1の情報に対する応答情報を取得していることを条件として、当該端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項20】 請求項19に記載の記憶媒体において、
上記ゲーム開始プログラムは、
1回のアクセスにおいて、上記ポイント管理手段が上記第1のネットワークに接続されている端末のユーザーから一旦上記第1の情報に対する応答情報を取得していると、同じ端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際には当該第1の情報に対する応答手続を省略してカジノゲームへの再チャレンジを許容するプログラムを含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項21】 請求項19又は20に記載の記憶媒体において、
上記ポイント急増機会付与プログラムは、
上記ゲーム開始プログラムによりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項22】 請求項18乃至21の何れかに記載の記憶媒体において、
上記ポイント急増機会付与プログラムは、
ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりに要する時間に応じて調整するプレイ時間調整プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項23】 請求項17乃至22の何れかに記載の記憶媒体において、
上記第1の情報の発信元である加盟店に対して、上記ポイント管理プログラムにより取得された当該第1の情報に対する応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項24】 請求項17乃至23の何れかに記載の記憶媒体において、

上記各プログラムは、上記サーバーに記憶されていることを特徴とする記憶媒体。

【請求項25】 請求項17乃至23の何れかに記載の記憶媒体一において、
上記第1の情報は、アンケートであることを特徴とする記憶媒体。

【請求項26】 端末及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークと、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用するための方法であって、

上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、当該端末のユーザーに対して上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する第1の情報を送出し、当該端末のユーザーから当該第1の情報に対する応答情報を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理ステップと、

このポイント管理ステップで管理している当該端末のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に上記加盟店の物品及び／又は役務を提供すべき予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるポイント急増機会付与ステップとを含むことを特徴とするポイント運用方法。

【請求項27】 請求項26に記載のポイント運用方法において、

ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、

上記ポイント急増機会付与ステップは、
上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報を送出し、当該端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択ステップを含むことを特徴とするポイント運用方法。

【請求項28】 請求項27に記載のポイント運用方法において、

上記ポイント急増機会付与ステップは、
上記ゲーム選択手段により上記第1のネットワークに接続されている端末側から上記第2の情報に対する応答情

報が取得されると、上記ポイント管理ステップにて当該端末側から当該第 1 の情報に対する応答情報を取得していることを条件として、当該端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始ステップをさらに含むことを特徴とするポイント運用方法。

【請求項 29】 請求項 28 に記載のポイント運用方法において、

上記ゲーム開始ステップは、

1 回のアクセスにおいて、上記端末側から一旦上記第 1 の情報に対する応答情報を取得していると、同じ端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際には当該第 1 の情報に対する応答手を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許容するステップを含むことを特徴とするポイント運用方法。

【請求項 30】 請求項 28 又は 29 に記載のポイント運用方法において、

上記ポイント急増機会付与ステップは、

上記ゲーム開始ステップによりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報がゲーム画面上に表示される広告情報表示ステップをさらに含むことを特徴とするポイント運用方法。

【請求項 31】 請求項 27 乃至 30 の何れかに記載のポイント運用方法において、

上記ポイント急増機会付与ステップは、

ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を 1 プレイ当たりにより要する時間に応じて調整するプレイ時間調整ステップをさらに含むことを特徴とするポイント運用方法。

【請求項 32】 請求項 26 乃至 31 の何れかに記載のポイント運用方法において、

上記第 1 の情報の発信元である加盟店に対して、上記ポイント管理ステップにより取得された当該第 1 の情報に対する応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出ステップとをさらに含むことを特徴とするポイント運用方法。

【請求項 33】 請求項 26 乃至 31 の何れかに記載のポイント運用方法において、

上記第 1 の情報は、アンケートであることを特徴とするポイント運用方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明が属する技術分野】 本発明は、今までの客層と異なる特定の客層（一獲千金的なものを狙う客層）にもポイントサービスサイトへアクセスさせ得る、ポイント運用方法、サーバー、記憶媒体、及びポイント運用方法に関する。

【0002】

【従来の技術】 近時、情報インフラの整備に伴い、インターネットを利用したビジネス形態が種々提案されてい

る。

【0003】 かかるインターネットビジネスの典型的な例としては、インターネットを経由して端末側からポイントサービスサイトにアクセスした際に加盟店（スポンサー）が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケートに回答する度にポイントが加算され、この加算されたポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理し、この管理している獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達することを条件として、加盟店が提供し得る物品及び／又は役務を景品として当該端末のユーザーに提供するようになっている、ポイント運用システムを挙げることができる。

【0004】 この種のシステムとして、特開 2001-136283（P2001-136283（A））号公報には、通信サービスの利用者にリアルタイムでのサービスポイントの設定及び発行を可能とし、且つ、サービスポイントに基づくサービス提供を、刺激感を持って対応付けて、通信機器（電話機、ファクシミリ、及び簡易型携帯電話（PHS: Personal Handy-Phone System）を含む）の利用を促進させることを可能とした技術が開示されている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記公開公報にて提案されているポイント運用システムには、以下の問題点が指摘されている。

【0006】 （1）インターネットを経由して端末側からポイントサービスサイトにアクセスし、加盟店からのアンケートに答えて当該端末のユーザーの獲得ポイント数を懸賞期間内にポイント還元数に到達させ、加盟店から景品（物品及び／又は役務を含む。以下において同じ。）を取得するには、どうしても地道な努力が必要となっている。そのため、地道な努力ができる一部のユーザー（客層）の利用しか望めない（還元すると、当該一部の客層しかポイントサービスサイトにアクセスしてこない）のが実情である。

【0007】 （2）本来、ポイントサイトの一つの目的は、景品を提供するユーザーから顧客情報（氏名、年齢、性別、連絡先（住所、電話番号、及びメールアドレス等を含む）、意見、及び感想等のプロフィールデータ）を集めて、この集めた顧客情報をスポンサー（加盟店）になり得る店舗に提供することにある。ところが、上記（1）で述べたように、上記一部のユーザーの利用しか望めない状態では、加盟店に集まる顧客情報は、当該一部のユーザーに関係するものに偏重してしまう。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供できないのが実情である。

【0008】 すなわち、上記ポイント運用システムにおいては、「如何にして今までの客層と異なる特定の客層（一獲千金的なものを狙う客層）にもポイントサービスサイトにアクセスさせるか」が大きな問題となっている

10

20

30

40

50

のである。

【0009】そこで、本願発明者は、インターネットビジネスと共にインターネットカジノゲームが普及していることに注目し、ポイントサービスサイトが登録されているインターネットを経由して端末側から当該ポイントサービスサイトにアクセスがあった際、予め定める条件を満足した場合には、ゲームサイトにアクセスし当該ゲームサイトに登録されているインターネット上で当該端末のユーザーの獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるようにすれば、上記の問題に対処できるのではないかと着想した。

【0010】本発明は、上記着想に基づきなされたもので、今までの客層と異なる特定の客層（一獲千金的なものを狙う客層）にもポイントサービスサイトへアクセスさせ得る、ポイント運用方法、サーバー、記憶媒体、及びポイント運用方法を提供することを目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明に係るポイント運用システムは、端末及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークと、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用するようになっていたものであって、上記サーバーは、①上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、当該端末に対して上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する第1の情報を送出し、当該端末のユーザーから当該第1の情報に対する応答情報を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理手段と、②この上記ポイント管理手段で管理している当該端末のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に上記加盟店の物品及び／又は役務を提供すべき予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるポイント急増機会付与手段とを含む。

【0012】上記構成において、サーバーは、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理しており、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用する。具体的には、第1のネットワークを経由して端末側からポイントサービスサイトにアクセスした際には、ポイント管理手段は、当該端末に対して加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連

する第1の情報を送出する。そして、ポイント管理手段は、上記端末のユーザーから上記第1の情報に対する応答情報を取得する度にポイントを加算する。この加算されたポイントは、ポイント管理手段により、上記端末のユーザーの獲得ポイントとして管理される。このポイント管理手段で管理している上記端末のユーザーの獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達していないことを条件として、ポイント急増機会付与手段は、ゲームサイトにアクセスし第2のネットワーク上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与える。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層、即ち一獲千金的なものを狙う客層にもポイントサービスサイトへアクセスさせることができる。

【0013】上記ポイント運用システムは、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、上記ポイント急増機会付与手段は、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせて当該獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報を送出し、当該端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段を含む。

【0014】上記構成において、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっている。そのため、ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、ゲーム選択手段は、当該ゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報を送出する。この送出された第2の情報に基づき、上記端末のユーザーは、カジノゲームの種類を選択することになる。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層（換言すると、一獲千金的なものを狙う客層である。以下において同じ。）のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0015】上記ポイント急増機会付与手段は、上記ゲーム選択手段により上記第1のネットワークに接続されている端末側から上記第2の情報に対する応答情報が取得されると、上記ポイント管理手段が当該端末側から当該第1の情報に対する応答情報を取得していることを条件として、当該端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含む。

【0016】上記構成において、ゲーム選択手段が第1のネットワークに接続されている端末側から第2の情報に対する応答情報を取得すると、ゲーム開始手段は、ポイント管理手段が当該端末側から上記第1の情報に対する応答情報を取得しているか否かを確認する。この確認

の結果、ポイント管理手段が上記第1の情報に対する応答情報を取得している場合には、ゲーム選択手段は、当該端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させる。それゆえ、今までの客層とは異なる特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせることができる。

【0017】上記ゲーム開始手段は、1回のアクセスにおいて、上記ポイント管理手段が上記第1のネットワークに接続されている端末のユーザーから一旦上記第1の情報に対する応答情報を取得すると、同じ端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際には当該第1の情報に対する応答手続を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許容する手段を含む。

【0018】上記構成では、1回のアクセスにおいて、端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望した場合には、第1の情報に対する応答手続を最初からやり直してプレイを開始する必要がなく、一度、同じ端末のユーザーが第1の情報応答手続を行っていれば、当該応答手続を省略してカジノゲームへ再チャレンジできるようになっている。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0019】上記ポイント急増機会付与手段は、上記ゲーム開始手段によりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示手段をさらに含む。

【0020】上記構成では、カジノゲーム開始時に、加盟店に関連する広告情報がゲーム画面上に表示されるようになっている。それゆえ、カジノゲームが開始されることを契機として加盟店ヘインセンティブを与えることができる。

【0021】上記ポイント急増機会付与手段は、ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりによする時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含む。

【0022】上記構成では、ゲーム形態が異なる各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりによする時間に応じて調整して、当該カジノゲーム毎にそのプレイ回数が予め設定されている。これにより、各カジノゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすことができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0023】上記サーバーは、上記第1の情報の発信元である加盟店に対して、上記ポイント管理手段により取得された当該第1の情報に対する応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出手段をさらに含む。

【0024】上記構成において、ポイント管理手段が第

1の情報に対する応答情報を取得すると、顧客情報送出手段は、当該第1の情報の発信元である加盟店に対して、ポイント管理手段が取得した上記応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する。そのため、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。

10 【0025】本発明に係るサーバーは、端末及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワーク、及び予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークの両者を管理しており、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用するようになっているものであって、①上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、当該端末に対して上記加盟店が取り扱う物品及び／
20 又は役務に関連する第1の情報を送出し、当該端末のユーザーから当該第1の情報に対する応答情報を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理手段と、②このポイント管理手段で管理している当該端末のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に上記加盟店の物品及び／又は役務を提供すべき予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲーム
30 をプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるポイント急増機会付与手段とを含む。

【0026】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層（換言すると、一獲千金的なものを狙う客層である。以下において同じ。）のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0027】上記サーバーは、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、上記ポイント急増機会付与手段は、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報を送出し、当該端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段を含む。

【0028】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0029】上記ポイント急増機会付与手段は、上記ゲーム選択手段により上記第1のネットワークに接続され

ている端末側から上記第2の情報に対する応答情報が取得されると、上記ポイント管理手段が当該端末側から当該第1の情報に対する応答情報を取得していることを条件として、当該端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含む。

【0030】上記構成によると、今までの客層とは異なる特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせることができる。

【0031】上記ゲーム開始手段は、1回のアクセスにおいて、上記ポイント管理手段が上記第1のネットワークに接続されている端末のユーザーから一旦上記第1の情報に対する応答情報を取得していると、同じ端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際には当該第1の情報に対する応答手を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許可する手段を含む。

【0032】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0033】上記ポイント急増機会付与手段は、上記ゲーム開始手段によりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示手段をさらに含む。

【0034】上記構成によると、カジノゲームが開始されることを契機として加盟店へインセンティブを与えることができる。

【0035】上記ポイント急増機会付与手段は、ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりによする時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含む。

【0036】上記構成によると、各カジノゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすことができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0037】上記第1の情報の発信元である加盟店に対して、上記ポイント管理手段により取得された応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出手段をさらに含む。

【0038】上記構成によると、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。

【0039】本発明に係る記憶媒体は、端末及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークと、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ポイントサービスサ

イトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを利用するようになっているシステムに利用されるものであって、①上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、当該端末に対して上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する第1の情報を送出し、当該端末のユーザーから当該第1の情報に対する応答情報を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理プログラムと、②この上記ポイント管理プログラムで管理している当該端末のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に上記加盟店の物品及び／又は役務を提供すべき予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるポイント急増機会付与プログラムとを含む。

【0040】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層（換言すると、一獲千金的なものを狙う客層である。以下において同じ。）のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0041】上記記憶媒体は、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、上記ポイント急増機会付与プログラムは、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせて当該獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、当該端末に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報を送出し、当該端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択プログラムを含む。

【0042】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0043】上記ポイント急増機会付与プログラムは、上記ゲーム選択プログラムにより上記第1のネットワークに接続されている端末側から上記第2の情報に対する応答情報が取得されると、上記ポイント管理プログラムにて当該端末側から当該第1の情報に対する応答情報を取得していることを条件として、当該端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始プログラムをさらに含む。

【0044】上記構成によると、今までの客層とは異なる特定の客層（一獲千金的なものを狙う客層）の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせることができる。

【0045】上記ゲーム開始プログラムは、1回のアクセスにおいて、上記ポイント管理手段が上記第1のネットワークに接続されている端末のユーザーから一旦上記

10

20

30

40

50

第1の情報に対する応答情報を取得していると、同じ端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際には当該第1の情報に対する応答手を省略してカジノゲームへの再チャレンジを許可するプログラムを含む。

【0046】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0047】上記ポイント急増機会付与プログラムは、上記ゲーム開始プログラムによりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示プログラムをさらに含む。

【0048】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0049】上記ポイント急増機会付与プログラムは、上記ゲーム開始プログラムによりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示プログラムをさらに含む。

【0050】上記構成によると、カジノゲームが開始されることを契機として加盟店へインセンティブを与えることができる。

【0051】上記ポイント急増機会付与プログラムは、ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりにより要する時間に応じて調整するプレイ時間調整プログラムをさらに含む。

【0052】上記構成によると、各カジノゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすることができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0053】上記記憶媒体は、上記第1の情報の発信元である加盟店に対して、上記ポイント管理プログラムにより取得された当該第1の情報に対する応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出プログラムをさらに含む。

【0054】上記構成によると、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。なお、上記各プログラムは、上記サーバーに記憶されている。

【0055】本発明に係るポイント運用方法は、端末及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークと、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポ

ントを運用するための方法であって、①上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、当該端末のユーザーに対して上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連する第1の情報を送出し、当該端末のユーザーから当該第1の情報に対する応答情報を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理ステップと、②このポイント管理ステップで管理している当該端末のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に上記加盟店の物品及び／又は役務を提供すべき予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるポイント急増機会付与ステップとを含む。

【0056】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層（換言すると、一獲千金的なものを狙う客層である。以下において同じ。）のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0057】上記ポイント運用方法は、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、上記ポイント急増機会付与ステップは、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせて当該獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあった端末に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報を送出し、当該端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択ステップを含む。

【0058】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0059】上記ポイント急増機会付与ステップは、上記ゲーム選択手段により上記第1のネットワークに接続されている端末側から上記第2の情報に対する応答情報が取得されると、上記ポイント管理ステップにて当該端末側から当該第1の情報に対する応答情報を取得していることを条件として、当該端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始ステップをさらに含む。

【0060】上記構成によると、今までの客層とは異なる特定の客層（一獲千金的なものを狙う客層）の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせることができる。

【0061】上記ゲーム開始ステップは、1回のアクセスにおいて、上記ポイント管理ステップにて上記第1のネットワークに接続されている端末のユーザーから一旦上記第1の情報に対する応答情報を取得していると、同

じ端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際には当該第1の情報に対する応答手続を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許容するステップを含む。

【0062】上記構成によると、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0063】上記ポイント急増付与ステップは、上記ゲーム開始ステップによりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示ステップをさらに含む。

【0064】上記構成によると、カジノゲームが開始されることを契機として加盟店へインセンティブを与えることができる。

【0065】上記ポイント急増機会付与ステップは、ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たり要する時間に応じて調整するプレイ時間調整ステップをさらに含む。

【0066】上記構成によると、各カジノゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすことができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0067】上記ポイント運用システムは、上記第1の情報の発信元である加盟店に対して、上記ポイント管理ステップにより取得された当該第1の情報に対する応答情報を、当該応答情報の発信元である端末のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出ステップとをさらに含む。

【0068】上記構成によると、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。

【0069】なお、上記第1の情報は、アンケートである。

【0070】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について添付図面に基づき詳細に説明する。

【0071】図1を参照して、本実施の形態に係るポイント運用システムは、①パーソナルコンピュータ（以下、「PC」という）1及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店2の両者に接続され且つポイントサービスサイト3を有する第1のインターネット4と、②予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイト5を有する第2のインターネット6と、③第1のインターネット4及び第2のインターネット6の両者を管理するポイント管理サーバー7とを備えており、ポイントサーバー7側で、ポイントサービスサイト3にアクセスしたPC1のユーザーの獲得ポイントを運用するようにな

っている。

【0072】PC1は、それぞれ、PC本体、キーボード、及びマウス等を含み、従来公知の構造を有している。各PC1と第1のインターネット4との間には、プロバイダー8が介在されている。一方、加盟店2は、それぞれ、端末21を備えており、各加盟店2と第1のインターネット4との間には、ホストコンピュータ9及びプロバイダー10が介在されている。

【0073】PC側プロバイダー8は、PC1及びポイント管理サーバー7の両者に対して各種のサービス情報を提供するサーバー81を備えており、一方加盟店側プロバイダー10は、加盟店2の端末21及びポイント管理サーバー7の両者に対して各種のサービス情報を提供するサーバー101を備えている。

【0074】ホストコンピュータ9は、各加盟店2の端末21を統括するものであって、各加盟店2とプロバイダー10との間に介在している。

【0075】ポイント管理サーバー7は、①第1のインターネット4を経由してPC1側からポイントサービスサイト3にアクセスした際に、PC1に対して、加盟店2が取り扱う物品及び／又は役務に関連する第1の情報（以下、「アンケート」という）を送出し、当該PC1のユーザーからアンケートに対する応答情報（以下、「アンケート応答情報」という）を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントをPCのユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理手段71と、②ポイント管理手段71で管理しているPC1のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、ゲームサイト5にアクセスし第2のインターネット6上で獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるポイント急増機会付与手段72と、③アンケートの発信元である加盟店2の端末21に対して、ポイント管理手段71により取得されたアンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるPC1のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出手段73とを備えている。

【0076】ここに、顧客情報とは、氏名、年齢、性別、連絡先（住所、電話番号、及びメールアドレス等を含む）、意見、及び感想等のプロフィールデータを意味する。

【0077】本実施の形態では、ゲーム形態が異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっている。それゆえ、ポイント急増機会付与手段72は、①ゲームサイト5にアクセスし第2のインターネット6上でカジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、ゲームサイト5にアクセスのあったPC1のユーザーに対して、複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報（以下、「ゲーム選択情報」という）を送出

し、PC1側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段721と、②ゲーム選択手段721により第1のインターネット4に接続されているPC1側からゲーム選択情報に対する応答情報（以下、「ゲーム選択応答情報」という）が取得されると、ポイント管理手段71がPC1側からアンケート応答情報を取得していることを条件として、PC1のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段722と、③ゲーム開始手段722によりカジノゲームが開始される際に、加盟店2に関連する広告情報（加盟店名（スポンサー名）
10 や加盟店（スポンサー）の広告類を含む）をゲーム画面11上に表示させる広告情報表示手段723と、④ゲーム形態が互いに異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりにかかる時間に応じて調整するプレイ時間調整手段724とを備えている。

【0078】なお、カジノゲームには、①誰にでも簡単に遊べる運試しのゲーム、②反射神経が求められるゲーム、③単なる確率論では勝てない戦略性のあるゲーム、及び④運の要素が強いものの捨て札の選択でどの役を狙うかを取捨選択できるゲーム等が含まれる。誰にでも簡単に遊べる運試しのゲームとしては、ルーレットを例示することができ、反射神経が求められるゲームとしては、スロットを例示することができ、反射神経が求められるゲームとしては、ブラックジャックを例示することができ、運の要素が強いものの捨て札の選択でどの役を狙うかを取捨選択できるゲームとしては、ポーカーを例示することができる。

【0079】ゲーム開始手段722は、1回のアクセスにおいて、ポイント管理手段71が第1のインターネット4に接続されているPC1のユーザーから一旦アンケート応答情報を取得していると、同じPC1のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手続を省略してカジノゲームへの再チャレンジを許容する機能を有している。

【0080】プレイ時間調整手段724により設定される各カジノゲームのプレイ回数は、例えば以下のように設定されている。すなわち、ルーレットの場合には5回に設定されており、スロットの場合には10回に設定されており、ブラックジャックの場合には5回に設定されており、ポーカーの場合には15回に設定されている。

【0081】ここで、本実施の形態に係るポイント運用システムのポイント運用処理の流れについて説明する。かかるポイント運用処理は、ポイント管理サーバー7により実行される。

【0082】まず、基本的なポイント運用処理の流れについて説明する。

【0083】図2を参照して、ポイント管理手段71は、第1のインターネット4に接続されているPC1からプロバイダー8を経由して当該インターネット4上に

登録されているポイントサービスサイト3にアクセスがあったか否かを判別する（ステップS1）。ここで、ポイントサービスサイト3にアクセスがあったと判別すると、ポイント管理手段71は、ポイントサービスサイト3にアクセスのあったPC1に対して、加盟店2に関連するアンケートを第1のインターネット4及びプロバイダー8を介して送出する（ステップS2）。

【0084】上記アンケートを送出すると、ポイント管理手段71は、アンケートを送出したPC1からプロバイダー8及び第1のインターネット4を介してアンケート応答情報を取得したか否かを判別する（ステップS3）。ここで、アンケート応答情報を取得したと判別すると、ポイント管理手段71は、アンケート応答情報の発信元であるPC1のユーザーのポイントを加算し、当該加算ポイントをPC1のユーザーの獲得ポイントとして管理する（ステップS4）。

【0085】そして、顧客情報送出手段73は、アンケートの発信元である加盟店2の端末21に対して、ポイント管理手段71により取得されたアンケート応答情報を、第1のインターネット4、プロバイダー10及びホストコンピュータ9を介して当該顧客情報の発信元であるPCのユーザーの顧客情報として送出する（ステップS5）。この送出された顧客情報に基づいて、加盟店2は、当該顧客情報源であるユーザーに対して、ダイレクトメールを郵送したり、電子メールとして送信したりする。

【0086】その後、ポイント管理手段71は、上記PC1のユーザーの獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達したか否かを判別する（ステップS6）。ここで、獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達したと判別すると、ポイント管理手段71は、加盟店2の端末21に対してPC1のユーザーが予め定める景品（物品及び／又は役務）の提供を受ける権利を取得した旨の情報（以下、「景品取得情報」という）を第1のインターネット4、プロバイダー10及びホストコンピュータ9を介して送出する（ステップS7）。この送出された景品取得情報に基づき、加盟店2は、予め定める物品及び／又は役務を景品としてPC1のユーザーに提供する。一方、獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達していないと判別すると、ポイント管理手段71は、ポイント急増機会付与手段72に対してその旨の信号を出力する。そうすると、ポイント急増機会付与手段72は、ゲームサイト5にアクセスし第2のインターネット6上で獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会をPC1のユーザーに与える（ステップS8）。

【0087】つづいて、上記ポイント急増機会付与処理の流れを説明する。

【0088】図3を参照して、ポイント急増機会付与処

理に投入されると、まず、ゲーム選択手段 721 は、ゲームサイト 5 にアクセスし第 2 のインターネット 6 上でカジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、ゲームサイト 5 にアクセスのあった PC1 のユーザーに対して、ゲーム選択情報を第 1 のインターネット 4 及びプロバイダー 8 を介して送出する（ステップ S811）。このゲーム選択情報に基づき、PC1 のユーザーは、複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択することになる。

【0089】上記選択情報を送出すると、ゲーム選択手段 721 は、上記 PC1 側からゲーム選択応答情報をプロバイダー 8 及び第 1 のインターネット 4 を介して取得したか否かを判別する（ステップ S812）。ここで、ゲーム選択応答情報を取得したと判別すると、ゲーム選択手段 721 は、広告情報表示手段 723 に対してその旨の信号を出力する。そうすると、広告情報表示手段 723 は、カジノゲームが開始されるに際して、図 4 に示すように、加盟店（スポンサー）2 に関連する広告情報をゲーム画面 11 上に表示させる（ステップ S813）。

【0090】ここで、図 4 を参照して、ゲーム画面のレイアウトについて説明する。

【0091】ゲーム画面 11 の中央には、ゲーム欄 111 が設けられている。このゲーム欄 111 を基準として、上には、スポンサー広告欄 112 が設けられ、一方左側には、サイトロゴ欄 113、サイト用メニュー欄 114、バーナー広告欄 115 及びゲームメニュー欄 116 がこの順で上から下に向かって設けられている。なお、ゲーム欄 111 は、ゲームの種類によってレイアウトが異なる。図 4 の場合はルーレットである。

【0092】再び図 3 を参照して、上記広告情報の表示が行われると、ゲーム開始手段 722 は、ポイント管理手段 71 が PC1 側からアンケート応答情報を取得していることを確認した上で、上記 PC1 のユーザーが選択したカジノゲームを開始させる（ステップ S814）。このとき、プレイ回数は初期化される。

【0093】その後、ゲーム開始手段 722 は、上記 PC1 のユーザーがカジノゲームに勝ったか否かを判別する（ステップ S815）。ここで、カジノゲームに勝ったと判別すると、ゲーム開始手段 722 は、ポイント管理手段 71 に対してその旨の信号を出力する。そうすると、ポイント管理手段 71 は、加盟店 2 の端末 21 に対して景品取得情報を第 1 のインターネット 4、プロバイダー 10 及びホストコンピュータ 9 を介して送出する（ステップ S816）。この送出された景品取得情報に基づき、加盟店 2 は、予め定める物品及び／又は役務を景品として PC1 のユーザーに提供する。一方、カジノゲームに負けたと判別すると、ゲーム開始手段 722 は、プレイ回数の残りが「0」であるか否かを判別する（ステップ S817）。

【0094】ステップ S817 において、プレイ回数の

残りが「0」でなく、まだカジノゲームのプレイを続けることができると判別すると、ゲーム開始手段 722 は、プレイ回数を 1 回減らし（ステップ S818）、処理をステップ S813 に戻してカジノゲームのプレイを続行させる。一方、プレイ回数の残りが「0」であり、カジノゲームのプレイを続けることができないと判別すると、ゲーム開始手段 722 は、同じ PC1 のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望しているか否かを判別する（ステップ S819）。

【0095】ステップ S819 において、カジノゲームへの再チャレンジを希望していると判別すると、ゲーム開始手段 722 は、アンケート応答手を省略して処理をステップ S813 に戻し、カジノゲームへの再チャレンジを可能とする。一方、カジノゲームへの再チャレンジを希望していないと判別すると、ゲーム開始手段 722 は、カジノゲームを終了する（ステップ S820）。

【0096】なお、本実施の形態においては、カジノゲームに勝敗に関連する事項の管理（当たり管理）について以下の処置が施されていることが好ましい。

【0097】（1）景品数以上の景品獲得者が現れた場合を考慮して、加盟店（スポンサー）2 の設定により、抽選及び先着順のうち 1 つを選ぶようにする。なお、この場合、個々の懸賞について、抽選及び先着順のうちどちらが選ばれているかを予め明示しておく必要がある。

【0098】（2）懸賞期間、景品数、各カジノゲームのコース設定、及び会員数等によって、カジノゲームの勝率（当たり率）を予測（シミュレーション）するツールが必要であり、このツールを使って上記コース設定を最適に保つ設定を施す。

【0099】（3）上記当たり率の調整については、第 1 のインターネット 4 に接続されている PC1 のユーザー（プレイヤー）の射的心を保つべく自動調整が行えるようにする。原則として、カジノゲーム毎に設定されたコースの当たり率を計算することで、事後調整せずに運営できることが望ましいが、プレイヤーの射的心を保つために若干の自動調整を行えるようにしておく。具体的には、例えば、「懸賞期間が残り少なくなると、若干当たり率が上がる」といった具合に懸賞期間の残り日数に応じて当たり率を変動させたり、「景品の残り数が多い場合には、若干当たり率が上がる」といった具合に景品の残り数に応じて当たり率を変動させたりする。

【0100】本実施の形態によると、以下の作用・効果を奏する。

【0101】（1）ポイント管理サーバー 7 側で、第 1 のインターネット 4 及び第 2 のインターネット 6 の両者を管理しおり、ポイントサービスサイト 3 にアクセスした PC1 のユーザーの獲得ポイントを運用する。具体的には、第 1 のインターネット 4 を経由して PC1 側からポイントサービスサイト 3 にアクセスした際には、当該 PC1 に対して加盟店 2 が取り扱う物品及び／又は役務

に関連するアンケートを送出すると共に、当該PC1のユーザーからアンケート応答情報を取得する度にポイントを加算する。この加算されたポイントは、上記PC1のユーザーの獲得ポイントとして管理される。この管理しているPC1のユーザーの獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達していないことを条件として、ゲームサイト5にアクセスし第2のインターネット6上で当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やす機会を与える。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層、即ち一獲千金的なものを狙う客層にもポイントサービスサイト3へアクセスさせることができる。

【0102】(2) ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっている。そのため、ゲームサイト5にアクセスし第2のインターネット6上でカジノゲームをプレイさせて獲得ポイント数を一気に増やす機会を与えるに当たり、当該ゲームサイト5にアクセスのあったPC1に対して、そのユーザーに複数種類のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出する。この送出されたゲーム選択情報に基づき、上記PC1のユーザーは、カジノゲームの種類を選択することになる。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層（換言すると、一獲千金的なものを狙う客層である。以下において同じ。）のポイントサービスサイト3へのアクセス意欲を増進させることができる。

【0103】(3) 第1のインターネット4に接続されているPC1側からゲーム選択応答情報を取得すると、当該PC1側からアンケート応答情報を取得しているか否かを確認する。この確認の結果、アンケート応答情報を取得している場合には、上記PC1のユーザーが選択したカジノゲームを開始させる。それゆえ、今までの客層とは異なる特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせることができる。

【0104】(4) 1回のアクセスにおいて、PC1のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望した場合には、アンケート応答手続を最初からやり直してプレイを開始する必要がなく、一度、同じPC1のユーザーがアンケート応答手続を行っていれば、当該応答手続を省略してカジノゲームへ再チャレンジできるようになっている。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイト3へのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0105】(5) カジノゲーム開始時に、加盟店2に関連する広告情報がゲーム画面11上に表示されるようになっている。それゆえ、カジノゲームが開始されることを契機として加盟店2へインセンティブを与えることができる。

【0106】(6) ゲーム形態が異なる各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たり要する時間に応じて調

整して、当該カジノゲーム毎にそのプレイ回数が予め設定されている。これにより、各カジノゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすることができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0107】(7) アンケート応答情報を取得すると、当該アンケートの発信元である加盟店2に対して、取得したアンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるPC1のユーザーの顧客情報として送出する。そのため、加盟店2に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店2が欲する情報を当該加盟店2側に提供することができるようになる。

【0108】なお、本発明は上記実施の形態に限定されるものではない。

【0109】例えば、上記実施の形態においては、第1のインターネットに接続されている端末としてPCを例に挙げて記載したが、当該端末として携帯電話や次世代電子手帳等の情報端末を適用しても、本発明の目的は十分に達成される。

【0110】その他、本発明の請求の範囲内での種々の設計変更及び修正を加え得ることは勿論である。

【0111】

【発明の効果】以上の説明から明らかな通り、本発明によると、今までの客層と異なる特定の客層（一獲千金的なものを狙う客層）にもポイントサービスサイトへアクセスさせ得る。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態に係るポイント運用システムの構成を示すブロック図

【図2】 ポイント運用処理の基本的な流れを示すフローチャート

【図3】 ポイント急増機会付与処理の流れを示すフローチャート

【図4】 ゲーム表示画面のレイアウトの一例を示す図

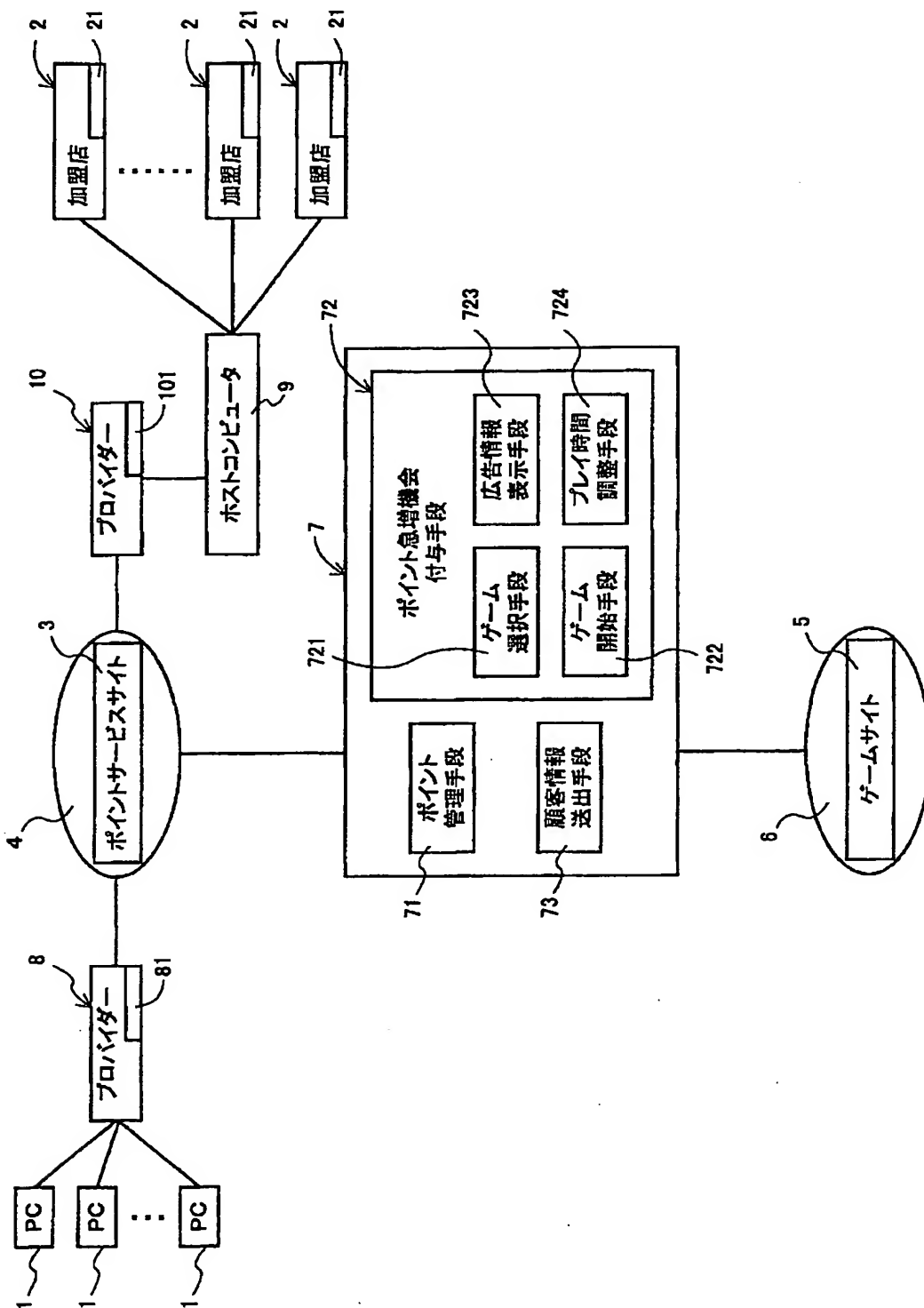
【符号の説明】

- 1 PC
- 2 加盟店
- 3 ポイントサービスサイト
- 4 第1のインターネット
- 5 ゲームサイト
- 6 第2のインターネット
- 7 ポイント管理サーバー
- 11 ゲーム画面
- 71 ポイント管理手段
- 72 ポイント急増機会付与手段
- 73 顧客情報送出手段
- 721 ゲーム選択手段
- 722 ゲーム開始手段

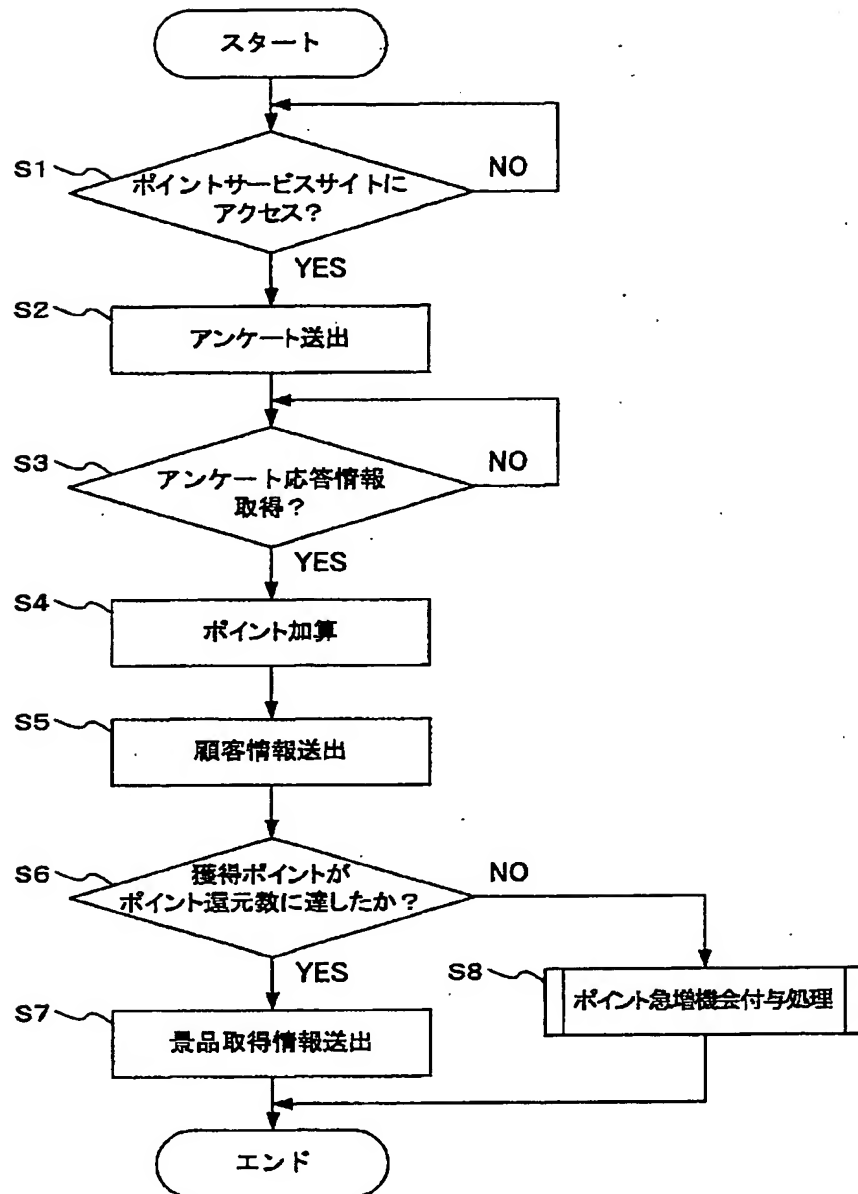
723 広告情報表示手段

724 プレイ時間調整手段

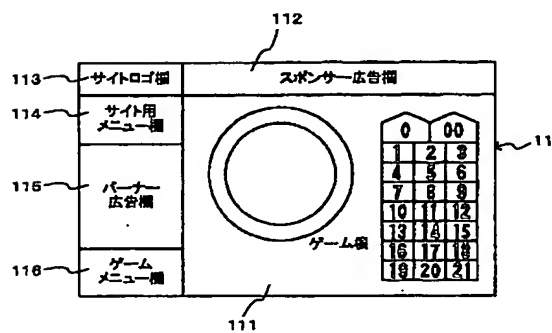
【図1】



【図 2】



【図 4】



【図 3】

